



Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes

Hovig ter Minassian, Manuel Boutet

► To cite this version:

Hovig ter Minassian, Manuel Boutet. Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes. Espace Populations Sociétés, 2015, Métro - boulot - dodo : quoi de neuf dans nos routines de mobilité?, 1-2. hal-01241898

HAL Id: hal-01241898

<https://hal.science/hal-01241898>

Submitted on 11 Dec 2015

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes

Hovig Ter Minassian
Laboratoire CITERES UMR 7324
Université François Rabelais de Tours
50 avenue Jean Portalis
BP 0607, 37206 Tours Cedex 03
hovig.terminassian@univ-tours.fr

Manuel Boutet
Laboratoire GREDEG UMR 7321
Université Nice Sophia Antipolis
MSHS Sud-Est
Pôle Universitaire Saint-Jean d'Angély 3
24 Avenue des Diables Bleus
06357 Nice
mboutet@unice.fr

Résumé

Du fait de leur banalisation, les équipements numériques sont aujourd'hui un analyseur remarquable des transformations des rythmicités quotidiennes et des rapports à l'espace et au temps qui en découlent. En étudiant la territorialisation des pratiques du jeu vidéo, nous analysons la façon dont celles-ci s'immiscent dans tous les lieux et les moments de la journée, participant ainsi de la recomposition des routines. A partir de données statistiques originales, nous présentons les grands déterminants de la place que les usagers accordent au lieu du déplacement dans leurs pratiques de jeu. Puis à partir d'entretiens semi-directifs, nous explorons les dynamiques fines de composition et recomposition des routines auxquelles l'activité de jeu participe, en particulier à partir de sa pratique en mobilité. Une telle analyse montre que les équipements numériques accompagnent les transformations actuelles de la vie quotidienne en donnant aux acteurs la maîtrise d'un grain fin des temporalités et des spatialités, qu'ils mettent en œuvre tout long de la journée et au sein des lieux qu'ils habitent ou qu'ils traversent.

Mots-clés : jeu vidéo, mobilités, routine, numérique, smartphone

Summary

With their commoditization, digital equipments can be used today as analyzers of the transformations of the daily rhythmicities and relations to space and time. By analyzing the territorialisation of video games practices, we study how they mingle in all places and times of everyday life, thus contributing to routines. Original statistical data allow us to present the major determinants of the place of that "space-time of displacement" in the range of video game practices. Then, from semi-structured interviews, we explore the dynamics of composition and recomposition of the routines which involve video game activity - especially relying on its practice during displacements. Such analysis shows that digital equipments accompany the current transformations of everyday life by giving to people mastery of their

time-space routine at a very precise scale; a mastery that they implement throughout the day and in the spaces they live in or they cross.

Key words: videogame, mobilities, routines, digital, smartphone

Introduction¹

Du fait de leur banalisation, les équipements numériques sont aujourd'hui un analyseur remarquable des transformations des rythmicités quotidiennes et des rapports à l'espace qui en découlent. Non parce qu'ils en seraient l'unique cause, mais parce qu'ils offrent aux personnes toute une gamme nouvelle d'outils aussi bien pour organiser que pour occuper leur temps, et ainsi forger de nouvelles routines [Lyons, Jain, Holley, 2007]. Quelles sont les possibilités offertes par les équipements numériques et de quelles façons leurs utilisateurs se les approprient-ils au quotidien ? Quelles sont les manières situées qu'ont les personnes de configurer leurs temps et leurs espaces en s'appuyant sur ces équipements numériques ? Ces derniers permettent en effet aux personnes d'aménager leur quotidien sur un grain fin, et ceci non seulement sur un plan fonctionnel, avec les *gps*, les calendriers et les répertoires, mais également dans le domaine des loisirs avec la musique, la lecture, la vidéo et les jeux vidéo. En effet ces activités sont modalisées par les personnes certes selon leurs goûts mais aussi en intégrant les contraintes « écologiques » de la pratique [Swidler, 1986 ; Thévenot, 1994]. Aussi les ajustements résultants sont-ils indissolublement fonctionnels et esthétiques : ce que l'on peut dire des sonneries musicales des téléphones portables [Licoppe, 2007], mais aussi plus largement nous semble-t-il des pratiques à l'échelle du quotidien. Nous y voyons un argument pour essayer de ne pas séparer *a priori* dans l'analyse l'organisation délibérée de l'espace-temps des petits arrangements des pratiques de loisirs.

Pour explorer cette voie, nous nous appuyons sur l'exploitation des données originales issues d'une enquête téléphonique sur échantillon représentatif de la population française ($n = 2\,542$) ainsi que sur une campagne d'entretiens semi-directifs, l'ensemble étant réalisé dans le cadre du projet de recherche Ludespace². Cette enquête est centrée sur les pratiques vidéoludiques, qui concernent désormais près de 60 % des adultes et plus de 95 % des enfants et adolescents de 11-17 ans ($n=1\,697$). Nous approchons ainsi les routines à partir du temps libre qu'elles dégagent dans le quotidien des personnes et des espaces d'activité qu'elles y creusent [Boutet, 2008 et 2011]. Les travaux menés ces dix dernières années ont en effet montré que l'activité de jeu n'est pas seulement une question de goût individuel mais également d'opportunités, y compris lorsqu'elles sont créées par la disponibilité d'équipements numériques mobiles. L'attention prêtée à ces petits moments routiniers dans lesquels le jeu vidéo est présent grâce aux dispositifs mobiles est aussi l'occasion de tester l'hypothèse que l'on ne joue pas de la même façon selon les moments et les lieux de la pratique [Ter Minassian, Rufat, Coavoux, 2012]. Les pratiques vidéoludiques nous permettent donc d'examiner les différenciations

¹ Nos remerciements vont à toute l'équipe de Ludespace, et en particulier à Samuel Coavoux et Samuel Rufat pour l'aide apportée à la réalisation des graphiques qui illustrent ce texte.

² Projet porté par le laboratoire CITERES (UMR 7324) de l'Université de Tours et soutenu par l'Agence Nationale de la Recherche (ANR JCJC édition 2011). <http://citeres.univ-tours.fr/spip.php?article1267>

socio-spatiales rendues possibles par les activités liées au numérique, et la manière dont elles contribuent à structurer le quotidien des individus.

Cette entrée a deux avantages. Premièrement, elle nous permet d'aborder sous un angle peu exploré l'appropriation au quotidien des lieux et des nouvelles technologies et la construction des routines : que font les gens en mobilité au quotidien ? Y a-t-il des catégories de la population qui s'adonnent davantage aux pratiques vidéoludiques dans les transports, les espaces publics ou même au travail ? Quels sont à l'inverse les usages des dispositifs mobiles à l'échelle de l'espace domestique ? Deuxièmement, en nous inscrivant dans la double perspective d'une sociologie pragmatiste attentive au caractère situé des pratiques et d'une géographie à la fois sociale et culturelle [Raibaud, 2011] cette entrée permet d'interroger les catégories à partir desquelles sont pensées les routines quotidiennes. En effet, si l'âge, le genre et les catégories sociales participent aujourd'hui de la diversité des « *habitus* de l'habiter » [Staszack, 2001. Voir aussi Cailly, Dodier, 2007 ; Dodier, 2012], nous pensons qu'il en est de même pour les pratiques de loisirs, y compris domestiques.

Partie 1. Étudier les activités en mobilité pour comprendre les routines quotidiennes

Pour identifier précisément la manière dont les jeux vidéo participent de la construction de routines quotidiennes, il importe de prêter attention non aux activités de mobilité mais à celles en mobilité. La pratique du jeu vidéo est devenue un élément parmi d'autres de structuration des routines. Elle témoigne à la fois de la diffusion des outils numériques dans nos vies quotidiennes et, lorsque cette pratique est présente dans les déplacements, de la manière dont le lieu de la mobilité peut être considéré comme un espace-temps singulier rendant possible, non seulement des pratiques spécifiques, mais aussi des modalités spécifiques de pratiques elles-mêmes non spécifiques.

1. L'espace de la mobilité comme lieu

En observant la diffusion de la pratique du jeu vidéo au quotidien, y compris en mobilité, nous nous inscrivons dans la perspective des différents auteurs qui considèrent le déplacement non comme une rupture mais comme une couture, comme facteur d'unification entre les différents lieux de la mobilité [voir par exemple Stock, 2005 et 2006 ; Berry, Hamilton, 2010 ; Frégnigny, 2011 ; Terrhabmobile, 2013]. La mobilité permet la fluidité entre les différents lieux pratiqués et contribue à produire les territoires du quotidien. L'ensemble de ces recherches, basées tant sur des approches qualitatives que quantitatives, considère le lieu du déplacement comme une forme de territorialité à part entière, qui génère de possibles appropriations, des relations spécifiques à l'environnement. Ce postulat implique, comme l'ont fait les différents auteurs cités, de regarder ce qui se déroule pendant le déplacement et non plus seulement quels sont les déplacements effectués au quotidien. Les chercheurs du groupe Terrhabmobile mettent ainsi en évidence la construction de « sociabilités de TER » ou en co-voiturage, rendues possibles par la régularité et la stabilité des routines de déplacement domicile-travail [Terrhabmobile, 2013]. Sur cette même piste du vécu du déplacement, Julian Devaux et Nicolas Oppenheim [2012] montrent que la mobilité quotidienne des adolescents peut être considérée comme une expérience spécifique de socialisation, y compris collective (dans le cas de déplacements entre pairs) c'est-à-dire de côtoiement, voire de confrontation, avec les règles de l'espace public ou avec des inconnus. Ils observent comment les adolescents investissent le temps du déplacement, par exemple en écoutant de la musique sur le téléphone portable, et comment ces comportements sont mis à l'épreuve du « public de circonstance » et

des « règles spécifiques » du lieu de déplacement. Dans un tout autre contexte, celui des navetteurs de l'agglomération de Melbourne, en Australie, Marsha Berry et Margaret Hamilton montrent que l'usage des téléphones mobiles et des *smartphones* durant les trajets en train, viennent modifier à la fois la perception que les usagers ont du temps de transport, et la délimitation entre la sphère publique et la sphère privée, par le biais des conversations téléphoniques parfois intimes ou de la fréquentation des réseaux sociaux en ligne [Berry, Hamilton, 2010].

Toutes ces approches permettent d'enrichir la compréhension de l'expérience des routines quotidiennes en s'intéressant de près aux activités en déplacement. Elles montrent qu'il y a bien un lieu du déplacement, c'est-à-dire un temps et un espace que le voyageur occupe et peut investir, s'approprier pour déployer des activités ou des rapports spécifiques aux espaces et aux autres [Frétigny, 2011]. Dès lors, il s'agit de s'intéresser à la transformation des routines au cours des déplacements, ce qui nécessite à la fois de sortir d'une approche purement quantitative des enquêtes de déplacement et d'une approche par la négative des espaces de transports [Frétigny, 2011].

2. La mobilité comme lieu de déploiement de pratiques spécifiques

La mobilité est une ressource pour assurer les activités quotidiennes, mais elle peut être également un support pour rendre possible des activités, plus ou moins routinières, avec des activités régulières pour des trajets quotidiens et des activités plus exceptionnelles pour des trajets plus épisodiques. Dans notre approche, il ne s'agit pas tant d'étudier la territorialité produite par cette mobilité, déjà explorée par les travaux que nous avons cités, mais plutôt d'examiner les activités qui s'y tiennent. Ceci nous semble d'autant plus nécessaire que les activités réalisées en déplacement participent de la continuité entre les différents lieux. D'abord, parce que le temps de déplacement peut être mis à profit pour planifier, organiser, le reste de sa journée. Ensuite, parce qu'une articulation apparaît possible entre la fluidité des espaces rendus accessibles par le déplacement et la fluidité de l'identité de l'individu mobile du fait que certaines activités soient présentes dans les différents lieux de la mobilité. À l'opposé du discours sur la fragmentation urbaine ou sur les discontinuités, la pratique du jeu vidéo fait au contraire apparaître des continuités structurantes de l'identité de chaque « joueur ».

Plusieurs travaux, aux méthodologies variables, convergent pour montrer que le temps du déplacement peut être consacré à faire autre chose, et plus précisément à faire quelque chose de signifiant. Ainsi, le vécu du transport n'est plus seulement envisagé comme la traversée d'un espace, que les méthodes de suivi de parcours permettaient d'étudier [Joseph 1995 et 1996]. Parallèlement à cet espace de la traversée, les chercheurs observent désormais qu'un autre espace est fréquenté, un espace personnel, une « habîtle » [Boullier, 2011]. Suivant cette piste, Julien Figeac pointe un phénomène nouveau en observant comment la télévision est regardée sur téléphone mobile dans les transports [Figeac, 2009]. Plutôt que de suivre leurs émissions préférées, les téléspectateurs mobiles choisissent des programmes plus courts, faciles à abandonner et à reprendre, tels que les journaux d'information. Autrement dit, dans ces situations particulières, les goûts apparaissent moins attachés à la personne et au contraire modulés selon les lieux qu'elle traverse : ce sont des « attachements opportunistes ». Ce que montre son travail est que l'« espace personnel » n'est pas simplement parallèle à l'« espace traversé ». La question est désormais celle d'une « écologie du transport », qui est à la fois orientée vers une destination et investie d'activités personnelles, qui rendent possible une hybridation des goûts. Les premières analyses exploratoires de François Adoue, présentées lors du colloque « *métro, boulot, dodo* ». *Quoi de neuf dans nos routines ?* (AISLF, CETE Nord Picardie, Lille, 26-27 mars 2014) montrent ainsi que les activités entreprises sur le

smartphone pendant un déplacement varient selon les personnes et peuvent se classer en plusieurs types (« gagner du temps », « mettre à profit le temps », et « tuer le temps »). De même, Alan Ouakrat, à partir des premiers résultats de l'enquête PRACTIC menée à l'INRIA, souligne que l'utilisation du *smartphone* présente des usages spécifiques qui varient fortement selon les moments et les lieux particuliers de la journée.

Avec les jeux vidéo, nous déplaçons le questionnement, n'interrogeant plus le lieu et les activités qu'il accueille, mais plutôt l'activité et les lieux où les pratiques vidéoludiques se déploient. Il s'agit ainsi de saisir ce que les techniques mobiles apportent aux pratiques de loisirs. Les jeux vidéo ne sont plus, comme l'avaient pointé les travaux antérieurs, associés seulement à des lieux précis (l'espace domestique ou les salles de jeux d'arcade). Pour Comprendre l'écologie du transport, la méthode que nous adoptons consiste à repérer les modes d'appropriation qui accompagnent la diffusion des technologies mobiles³, dont les jeux vidéo sont l'une des formes culturelles les mieux partagées. L'un des apports de cette attention aux rapports ordinaires à l'espace est de replacer la question de l'espace des mobilités au sein d'un horizon de l'habiter quotidien. Si, comme nous le verrons plus bas, l'espace domestique reste statistiquement le principal lieu de la pratique du jeu vidéo, la diffusion des technologies numériques mais aussi la recomposition des modes de vie ont favorisé la diffusion de cette pratique dans tous les espaces quotidiens : chez soi, dans les transports, au lieu de travail etc. Selon les profils des joueurs, il est alors possible d'associer des types de pratiques, et des significations, variables selon les lieux et les conditions du jeu.

Partie 2. Les lieux du jeu vidéo selon les espaces vécus des joueurs

Nous nous appuyons ici sur une enquête statistique représentative de la population française, menée dans le cadre du projet Ludespace. L'objectif de cette enquête était de dresser une cartographie des pratiques de jeu vidéo aujourd'hui en France. Elle nous permet de montrer la généralisation de cette pratique, ainsi que son inscription dans les espaces et les rythmes de vie.

Tout d'abord, l'enquête contredit l'idée selon laquelle les jeux vidéo seraient une pratique liée à un âge particulier de la vie. Si le fait de jouer ou non varie bien avec l'âge et le genre, ce sont en fait surtout les fréquences de la pratique et plus encore les manières de jouer et ce à quoi l'on joue, qui changent. Ensuite, les transformations des manières de jouer avec l'âge, saisies ici à travers l'évolution des genres de jeu joués, relativisent la mesure de fréquence. Jouer aux jeux vidéo serait une activité plus proche de l'écoute de musique [Coulangeon, 2003] que par exemple la pratique du sport ou regarder la télévision. Autrement dit, les styles de jeu se distinguent non seulement par leurs intensités mais surtout par la collection ou le répertoire qu'ils mobilisent. Nous allons montrer que c'est pour saisir cette diversité intrinsèque de l'activité à partir de laquelle se différencient les groupes de pratiquants

³ Le taux de pénétration des TIC a largement progressé en France depuis une dizaine d'années. Selon les enquêtes annuelles du Credoc « conditions de vie et aspirations des Français », le taux d'équipement en téléphonie mobile s'établit en 2012 à 88 % des 12 ans et plus (contre 62 % en 2003) mais il atteint même 99 % des 18-24 ans. Aujourd'hui, le téléphone mobile est présent dans toutes les couches sociales, même, à âge égal, la taux de pénétration est plus important chez les plus hauts revenus ou les plus diplômés. La possession d'un *smartphone*, qui offre des usages ludiques plus diversifiées et plus complexes, reste encore minoritaire (29 % des 12 ans et plus en moyenne), sauf chez les jeunes adultes (54 % des 18-24 ans et 45 % des 25-39 ans). La possession des tablettes tactiles restent encore très circonscrit, mais progresse rapidement (8 % en 2012 mais 17 % en 2013).

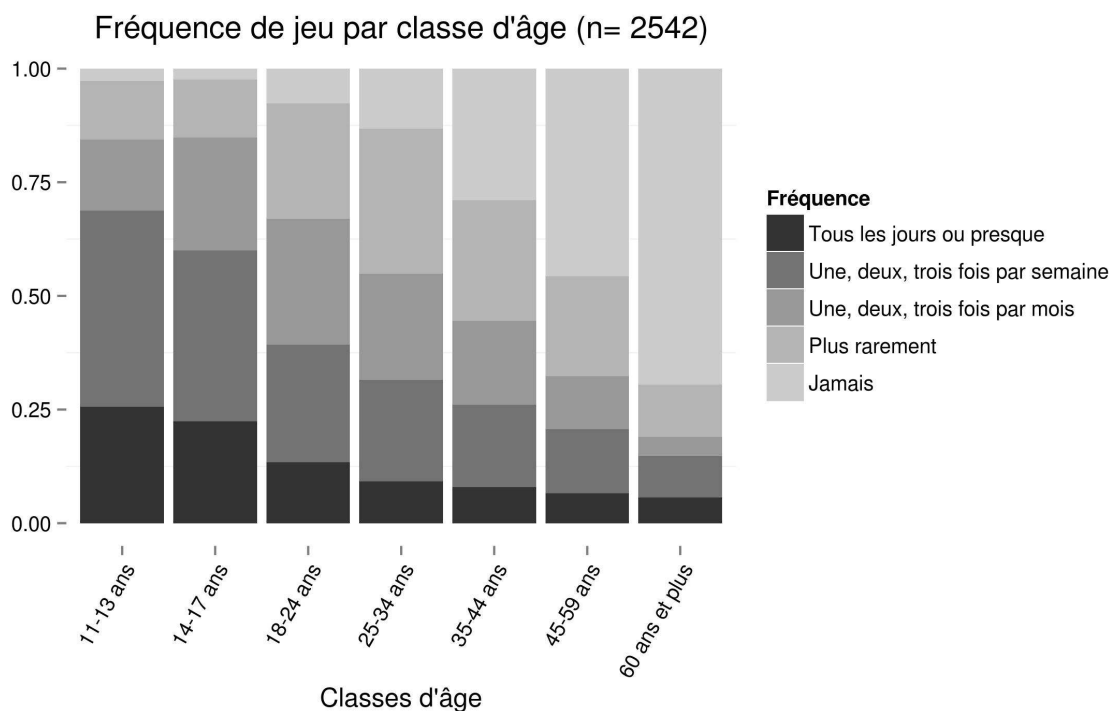
qu'apparaît décisive l'introduction du répertoire ou sous-ensemble des lieux où elle se déroule pour un individu – ce que nous appelons les « territoires de la pratique ».

1. La diversité des publics et des pratiques du jeu vidéo en France

Aujourd'hui, près de 60 % des adultes en France ont joué à un jeu vidéo au cours des douze derniers mois, et plus de 95 % des enfants et adolescents. La pratique du jeu vidéo est désormais présente dans toutes les catégories sociales de la population et quel que soit le lieu ou le type de résidence. Des inégalités sociales dans la pratique du jeu vidéo subsistent bien, mais elles sont surtout liées à l'accès à l'équipement, plutôt qu'à la fréquence de la pratique. Ainsi, la console de salon reste l'apanage des catégories populaires (employés et ouvriers), alors que les couches intermédiaires (employés et professions intermédiaires) privilégient la console portable, et que les couches aisées s'équipent plutôt en ordinateur(s).

Des différenciations beaucoup plus fortes des modalités de la pratique apparaissent dès lors que l'on s'intéresse à l'âge des enquêtés (figure 1)⁴.

Figure 1. La fréquence de la pratique du jeu vidéo selon les tranches d'âge en France en 2012

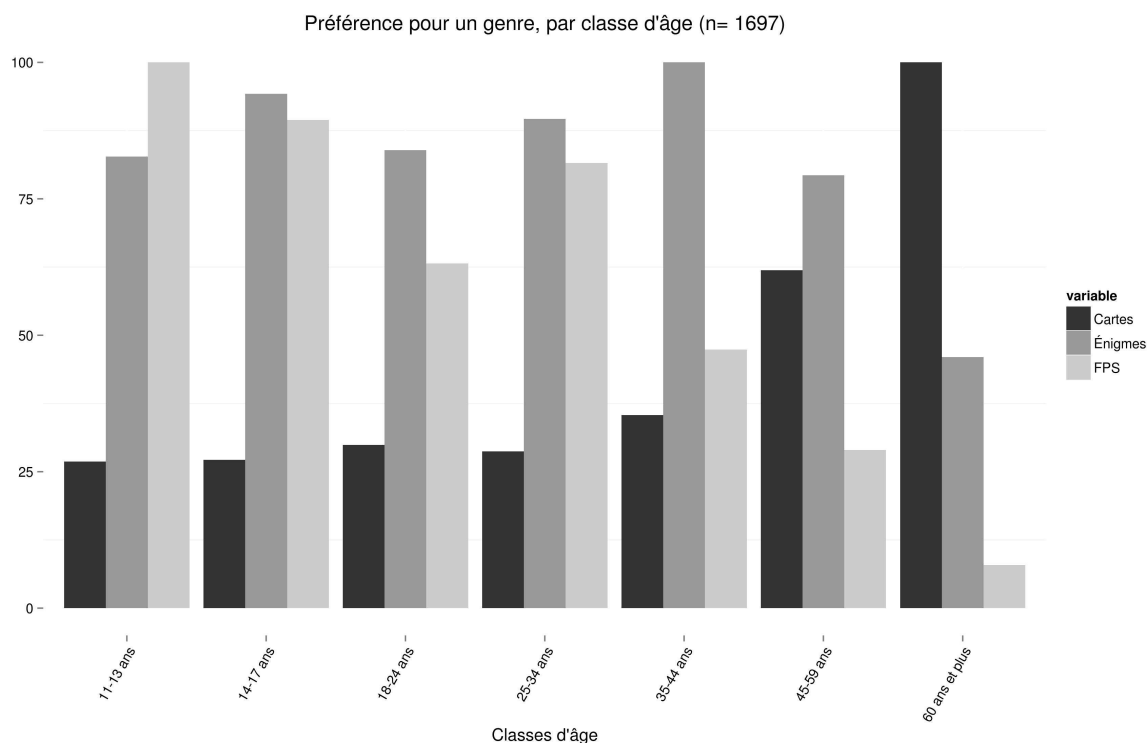


D'abord, la pratique du jeu vidéo décroît de manière régulière avec l'avancée en âge, même si parmi les 60 ans et plus, ils sont encore près de 25 % à jouer au moins une fois par mois.

⁴ Notons qu'une analyse plus détaillée, que nous ne présentons pas ici, montre qu'il existe certes des effets générationnels mais aussi des effets d'âge. L'effet générationnel le plus marqué se situe actuellement autour de 40 ans, où la pratique décroît fortement, correspondant à la première génération ayant connu les jeux vidéo à l'adolescence.

Ensuite, la pratique régulière du jeu vidéo (au moins une fois par semaine) concerne essentiellement les catégories les plus jeunes de la population : plus de 70 % des 11-13 ans, près de 60 % chez les 14-17 ans et un peu moins de 40 % chez les 18-24 ans. Mais les genres de jeux vidéo pratiqués varient également selon les périodes de la vie (figure 2)⁵.

Figure 2. Les préférences pour certains genres de jeux vidéo, par tranche d'âge de la population de joueurs (n= 1 697)



L'enquête Ludespace montre ainsi que certains genres sont plutôt plébiscités par les catégories de joueurs les plus jeunes (les jeux de tir – ou FPS – ou les jeux de simulation de vie notamment), tandis que d'autres sont fortement présents parmi les catégories les plus âgées (notamment les jeux éducatifs ou d'entraînement cérébral ou les adaptations sur écran de jeux de cartes ou jeux de lettres).

Des différences apparaissent également selon le sexe de l'enquêté. Chez les enfants et les adolescents, les garçons jouent en moyenne à 9 genres de jeux vidéo différents (sur les 18 établis dans l'enquête Ludespace) contre 6 chez les filles. Chez les adultes, l'écart se réduit (3,5 chez les hommes et 2 chez les femmes).

⁵ Sur la figure 2, le score de chaque genre de jeu vidéo est égal à la fréquence de sa pratique dans chaque classe d'âge, pondérée par le nombre moyen de genres pratiqués dans cette même classe d'âge. Les populations les plus jeunes ayant globalement des pratiques plus diverses, cette opération permet de comparer les différentes classes d'âge entre elles. Ce score est ensuite ramené à une base 100, correspondant au score du genre dans la classe d'âge où il est le plus fréquemment pratiqué. Cette dernière opération assure la comparabilité des genres entre eux.

Ces variations dans la pratique du jeu vidéo semblent indiquer qu'elle s'ajuste aux rythmes de vie des personnes, s'y insère bien plus qu'elle ne les reconfigure – sinon à la marge ou chez les passionnés. Aussi les goûts pour les jeux apparaissent-ils très dépendants de dimensions des modes de vie que l'on associe habituellement à l'habitat.

Pour saisir ces relations plus fines, il faut changer d'échelle. Cette enquête statistique nous le permet en demandant aux personnes quels sont les lieux où ils pratiquent. Il faut souligner ici qu'un lieu est plus qu'une coordonnée spatiale : il saisit également des dimensions d'équipement (jouer dans les transports se fait essentiellement sur un terminal mobile) et des sociabilités (jouer chez un voisin c'est aussi entretenir une relation avec lui). Les travaux ethnographiques menés en France dans les années 2000 ont montré que les activités de jeux vidéo tendent à s'inscrire dans des écosystèmes de pratique où s'inventent des styles collectifs (Boutet, 2012). Aussi avons-nous posé l'hypothèse que la pratique des jeux vidéo varie selon l'ensemble de lieux où elle se déroule. Cette hypothèse est vérifiée : lorsque l'on regroupe les joueurs selon le répertoire des lieux où ils jouent, les catégories de joueurs que l'on construit ainsi pratiquent des jeux différents.

2. Typologie des joueurs de jeux vidéo selon les lieux de la pratique

Plusieurs résultats de l'enquête Ludespace nous intéressent particulièrement ici. Tout d'abord, la pratique en mobilité extra-domestique, quoique faible, n'est pas négligeable. Si l'espace domestique reste le principal lieu de la pratique du jeu vidéo, puisque 9 joueurs sur 10 déclarent y jouer (de parfois à souvent), il est désormais complété par d'autres lieux, notamment les transports, dans lesquels plus de 3 joueurs sur 10 déclarent y jouer (de parfois à souvent) (voir tableau 1).

Tableau 1. Lieux où l'on joue et fréquence de la pratique vidéoludique dans la population de joueurs (n= 1 697).

	jamais	parfois	souvent
Maison	13.8	43.1	43.0
Voisins	81.6	16.2	2.2
Famille (autre que parents)	43.7	48.1	8.2
Lieu de travail ou d'études	88.6	9.7	1.7
Transports	65.9	25.2	8.8
Lieu public	73.6	21.6	4.8
Salle de jeu ou cybercafé	90.9	7.9	1.2

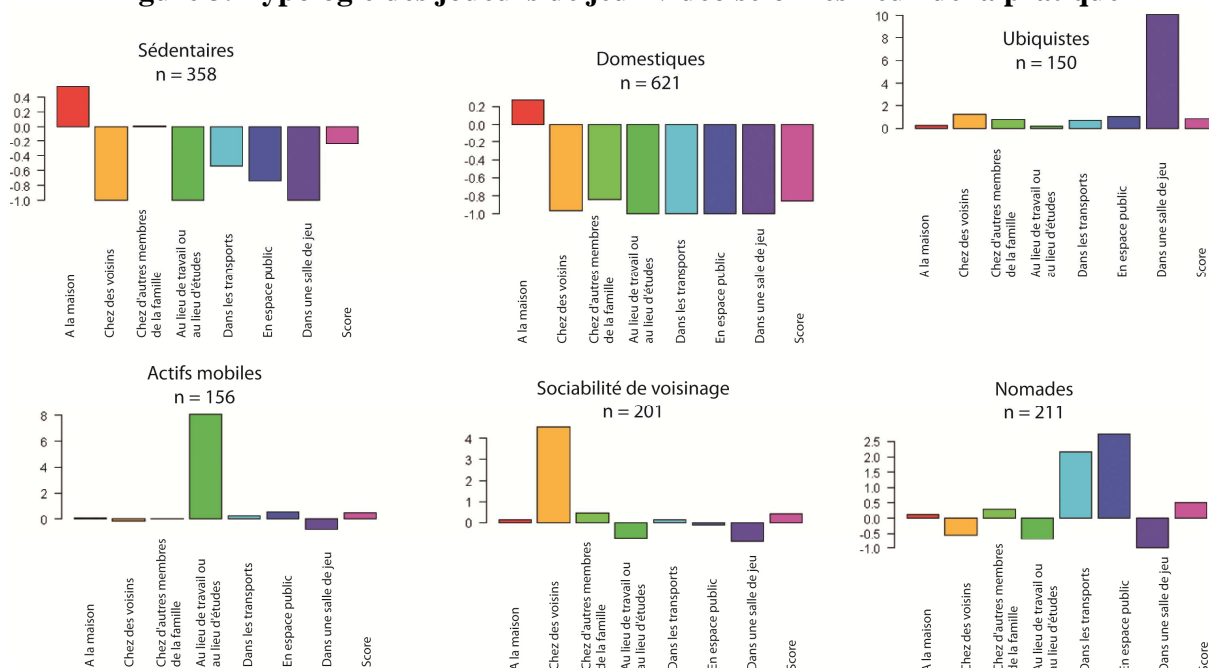
Source : Enquête LUDESPLACE.

Champ : Français jouant à au moins un genre de jeu vidéo dans au moins un lieu.

Il ne faut cependant pas opposer ces différents lieux de la pratique, et l'analyse de cette enquête tend à montrer que plus une personne est « investie », plus elle tend à jouer dans les différents lieux de son quotidien. Le jeu en mobilité se définit ainsi par rapport aux autres lieux de la pratique (où l'on ne joue pas aux mêmes jeux, sur les mêmes terminaux ou avec les mêmes partenaires) et par rapport aux autres pratiques dans les différents lieux où l'on vit. Cette caractéristique de la pratique du jeu en mobilité est constitutive de l'identité du joueur mais aussi de styles de jeu et de la territorialisation des pratiques culturelles. C'est ce qui

apparaît quand on tente de dresser une typologie des joueurs de jeux vidéo selon les territoires de cette pratique (voir figure 3)⁶.

Figure 3. Typologie des joueurs de jeux vidéo selon les lieux de la pratique



Le graphique représente, pour chaque classe et chaque variable, les écarts standardisés entre la moyenne pour cette classe et la moyenne générale⁷. Ainsi le jeu en mobilité se trouve dans plusieurs classes, mais associé chaque fois différemment aux autres lieux. Il n'est pas réparti de façon homogène et de plus il apparaît comme discriminant de certaines classes par rapport à d'autres. Ainsi semble-t-il s'insérer plus aisément dans certains types de routines, avec des manières de s'insérer assez différentes, par exemple, chez certains jeunes cadres (« nomades », groupe 6) par comparaison à certains jeunes ouvriers (« actifs mobiles », groupe 4). Nous complétons maintenant cette première caractérisation, en examinant la corrélation entre les territoires de la pratique et l'activité qui se déploie dans ces lieux, saisie ici à travers les genres de jeux pratiqués.

⁶ Les six classes de cette typologie sont autant de familles de répertoires ou sous-ensembles de lieux où joue chaque individu. Pour la construire, nous réalisons d'abord une ACP puis ses résultats sont soumis à une CAH. Tout d'abord, une analyse en composantes principales (ACP) est réalisée sur les sept lieux du jeu (variables actives) déclarés par les enquêtés, auxquels l'on ajoute la variable illustrative « score » du nombre de lieux différents déclarés par l'enquêté. Les résultats de l'ACP mesurent les principales associations et dissociations entre les lieux chez les individus. Ils sont alors soumis à une classification ascendante hiérarchique (CAH) qui regroupe les répertoires de lieux en six grandes familles – de façon à ce qu'il y ait plus de différences entre les répertoires de classes différentes qu'entre les répertoires d'une même classe.

⁷ Dans certaines classes, les joueurs affichent une pratique très largement surreprésentée dans un lieu en particulier, non seulement par rapport aux autres lieux, mais aussi par rapport aux autres classes. Afin de garder la lisibilité des écarts à la moyenne pour les classes, nous avons opté pour une échelle de représentation différente pour chacune d'entre elles.

Les « nomades » représentent 12 % des joueurs dans l'étude. Ils se distinguent des autres groupes par une pratique de jeu régulière dans les transports et dans les espaces publics, et dans une moindre mesure chez des membres de la famille (autres que chez leurs parents). Dans ce groupe, les joueurs jouent à plus de genres de jeux différents que les autres, en particulier des adaptations de jeux de société, des jeux éducatifs, des jeux d'énigmes ou de puzzles, des jeux de musique ou de danse, des jeux de plateforme. La plupart de ces jeux sont associés à des pratiques occasionnelles ou à des parties courtes, peu chronophages. Parmi ces « nomades », les jeunes adultes de moins de 35 ans sont surreprésentés, souvent des étudiants ou des actifs à haut niveau de formation, des cadres ou professions intellectuelles supérieures. Enfin, parmi les « nomades », les habitants des grands centres urbains sont surreprésentés, en particulier des Parisiens. Ils empruntent souvent les transports publics ou les modes de circulation douce (vélo, rollers).

Les « actifs mobiles » représentent quant à eux 9 % des joueurs. Ils sont les seuls à déclarer jouer au moins occasionnellement au travail. Ils jouent également un peu plus dans les transports et les espaces publics. Dans ce groupe, les joueurs affichent un grand éclectisme des pratiques, avec une surreprésentation relative des jeux de stratégie, des jeux d'énigmes ou de puzzles, des jeux de rôle, des jeux de tir, des jeux de combat ou des jeux de stratégie (*wargames*). Dans ce groupe, les jeunes de 18 à 24 ans, mais aussi les catégories populaires et les actifs à faible qualification sont surreprésentés. Loin du sens commun, le jeu dans les transports ne concerne donc pas uniquement les cadres sur leur *smartphone*. Ce sont de jeunes professionnels issus des classes les plus populaires, qui ont tendance à vivre à la périphérie des grands centres urbains, souvent chez leurs parents, et utilisent les transports en commun sur de longues distances (train et métro).

À l'inverse, la pratique du jeu dans les transports est largement sous-représentée par rapport aux autres groupes de joueurs chez les « sédentaires » et chez les « invisibles ». Cette dernière catégorie qui regroupe des joueurs déclarant jouer presque exclusivement chez eux rassemble tout de même près de 36 % de l'ensemble des joueurs. Y sont largement surreprésentés les femmes de 35 ans et plus, mais aussi les inactifs et les actifs sans qualification. Ils affichent des pratiques peu diversifiées en comparaison des autres groupes, et jouent surtout à des jeux installés par défaut sur leur ordinateur ou leur téléphone, des adaptations de jeux de carte, de chiffres ou de lettres, des jeux éducatifs ou d'entraînement cérébral. Pointons que leurs pratiques ponctuelles, confinées à l'espace domestique et souvent déconnectées des circuits économiques, expliquent qu'ils soient très peu pris en compte dans la littérature scientifique aussi bien que dans les médias.

Dans l'enquête Ludespace, nous ne disposons pas de données sur le nombre de déplacements réalisés par les individus enquêtés. Il n'est donc pas possible d'établir statistiquement une différenciation nette entre une pratique en déplacement qui serait due à une mobilité plus intense, ou une pratique du jeu vidéo plus intense. Les entretiens en face-à-face peuvent là nous renseigner : ils nous indiquent que le jeu vidéo en déplacement est lié aux conditions mêmes du déplacement. Ainsi, deux individus gros consommateurs de jeux vidéo présenteront des pratiques de jeu en mobilité différenciées selon les conditions de leurs déplacements quotidiens.

La pratique du jeu vidéo s'immisce bien dans les différents lieux du quotidien (chez soi, dans les transports, au travail), avec des modalités variables selon les catégories de personnes et selon les conditions de déploiement de la mobilité. En cela, la pratique du jeu vidéo est bien un outil de recomposition des routines quotidiennes.

Partie 3. Comment caractériser les pratiques routinières du jeu vidéo ?

Les résultats précédents montrent que l'espace de la mobilité est aujourd'hui articulé avec l'ensemble des espaces d'activité, et suggère ainsi des pistes d'investigation en termes de pratiques – en s'écartant donc, sans l'abandonner, de la focale heuristique sur les outils calendaires de planification du temps, et cartographiques de navigation dans l'espace. Il s'agit donc de comprendre la diffusion de la pratique dans les transports comme le résultat de prolongements ou de nouvelles opportunités de jouer, plus que comme l'effet de substitutions ou d'émergences de pratiques entièrement nouvelles ou encore de changements des lieux traditionnels de la pratique. Autrement dit, la pratique du jeu vidéo a sa place dans les chaînes d'activités quotidiennes routinières, et ceci même parmi les enquêtés qui jouent peu et ceux qui rejettent l'auto-identification de « joueur de jeu vidéo ».

En nous appuyant maintenant sur la campagne d'entretiens semi-directifs réalisés dans le cadre du projet Ludespace⁸, nous identifions ici plusieurs profils. Nous ne cherchons pas là à « illustrer » les classes construites précédemment, mais seulement à approfondir l'un des résultats de cette analyse statistique, à savoir l'importance déterminante des « territoires de la pratique ». Plus précisément, il s'agit de détailler les petits mécanismes qui expliquent que les styles de jeu puissent être si bien caractérisés par des répertoires de lieux. Les entretiens nous permettent en particulier d'observer les dimensions temporelles de ces pratiques, qui ont nous allons le voir une importance déterminante dans l'établissement de routines.

En effet, les profils que nous repérons dans les entretiens permettent d'explorer la diversité des rapports entre les possibilités ouvertes par les équipements numériques et la stabilisation ou la recomposition des routines quotidiennes que l'on observe aujourd'hui :

- dans certains cas, la pratique de jeu vidéo s'insère au sein des routines quotidiennes, selon des modalités et des significations variables selon les moments de la journée ;
- dans d'autres, la pratique de jeu vidéo est une occasion pour le joueur de réinventer ses routines, de les modifier ;
- enfin dans d'autres cas, le jeu est lui-même une routine, et parfois le seul « moment à soi » que s'accorde l'enquêté.

1. Quand le jeu vidéo s'immisce dans tous les espaces-temps de la routine

Patrick, brigadier-chef de 30 ans, habite dans une petite commune (un peu plus de 11 000 habitants au dernier recensement) de la grande couronne périurbaine de l'agglomération parisienne, en Seine-et-Marne (département 77). Son commissariat d'affectation est situé à 10 minutes en voiture de chez lui, trajet qu'il effectue tous les jours avec son véhicule personnel. Il travaille essentiellement de nuit et le week-end.

Une fois sa nuit de travail achevée, Patrick joue « tard le soir » (entre quatre et cinq heures du matin) dans son salon, pour apprécier « le calme » du moment mais aussi pour se « vider l'esprit », ce que d'autres collègues font en mettant à profit le plus long temps de trajet de retour à leur domicile. Il se connecte au réseau de jeu en ligne proposé par sa console (*Playstation network*) pour mieux se déconnecter de son travail. Pour autant, c'est bien avec ses collègues qu'il joue souvent, ceux-là même qu'il a quittés au commissariat, et qui ressentent également le besoin de décompresser après leur nuit au poste ou en patrouille : « j'ai un travail stressant. Quand on rentre, on veut un peu se détendre ».

Avant cela, les nuits au commissariat ne sont pas toujours très remplies. Ici, c'est le téléphone portable qui sert de support à la pratique d'un jeu vidéo de gestion d'équipe de football (*Top*

⁸ Une trentaine au printemps 2014.

Eleven) qu'il joue avec ses collègues ou avec des inconnus en ligne, au travail durant les pauses ou les moments de désœuvrement. Ce jeu simule des rencontres sportives à heures fixes contre des adversaires en ligne. Il suscite alors des moments de sociabilité partagée, il est aussi un sujet de conversation entre collègues. Des tournois au lieu de travail sont même parfois organisés sur un week-end.

De jour, tandis que sa conjointe travaille à Paris (comme assistante de direction), il est souvent seul à la maison à s'occuper de sa fille de 11 mois. L'après-midi, lorsque cette dernière fait sa sieste, il lui arrive de regarder la télé (celle-ci est d'ailleurs restée allumée durant toute la première moitié de l'entretien) et de jouer, seul ou avec des amis en ligne, sur sa console Playstation 3 à un jeu de simulation de football (*Fifa 13*) : « souvent dans l'après-midi, quand ma fille fait la sieste entre 14h et 16h [...] la télé, on zappe on zappe mais le temps est long... [les jeux vidéo] ça occupe quand même ».

Ainsi, les jeux vidéo occupent une place essentielle dans sa vie quotidienne : aussi bien chez lui, seul ou avec des amis, qu'au travail avec ses collègues. La pratique des jeux vidéo est ancrée dans ses routines spatiales et temporelles, marque le rythme de son temps quotidien. Pourtant, il déclare jouer moins régulièrement et moins souvent qu'avant. C'est que sa pratique des jeux vidéo a évolué en même temps que sa trajectoire familiale (mise en couple, puis naissance du premier enfant) et professionnelle. Cette occupation est aussi celle d'un amateur de football. Il a son équipe préférée (le PSG), qu'il continue d'aller voir jouer au stade du Parc des Princes, avec des amis. Le jeu vidéo de football est ici à la fois une petite pratique, apparemment anodine, et en même temps constitutive de l'identité de la personne.

Au final, un même jeu vidéo, ici un jeu de simulation de football, est présent dans des segments différents de la routine quotidienne, et son usage se voit accorder des significations variables, selon les écosystèmes de la pratique :

- le jeu vidéo pour tromper l'ennui l'après-midi chez lui (« tuer le temps » est une expression utilisée par Patrick) : « c'est pas jouer pour jouer, c'est plus une occupation pour moi » ;
- le jeu vidéo à la fois comme passe-temps et comme plaisir socialement partagé avec ses collègues ;
- le jeu vidéo pour décompresser en fin de nuit après le travail, pour « couper plus rapidement ».

Ces différentes manières de jouer partagent un même thème, le football, goût que le joueur cultive depuis son enfance et partage avec ses amis (il a même envisagé un temps une carrière professionnelle). Ainsi, à partir des petites ressources que constituent les moments de relâche, une continuité est inscrite au cœur des routines, ancrée dans l'identité de la personne. Néanmoins cette construction de la pratique autour d'un seul goût est plutôt l'exception. Chez Vincent, par exemple commercial à l'international, nous retrouvons le même feuilletage de l'activité de jeu que chez Patrick – c'est-à-dire la variation de la forme de la pratique et de son sens avec les contextes – mais lié cette fois à une variation concomitante des formes de sociabilité et des types de jeu. Gros consommateur de jeux vidéo, Vincent distingue ainsi :

- le jeu chez soi : *Starcraft*, *Warcraft*, *Diablo*, *Okami*, qui sont plutôt des jeux d'aventure sur ordinateur ou sur console ;
- le jeu au travail : *Ogame*, *Lords of Ultima* (même s'il a arrêté d'y jouer) qui sont plutôt des jeux sur navigateur Internet ;
- le jeu en déplacement : *Tower Defense*, *Defender 2*, qui sont plutôt des jeux courts disponibles sur *smartphone*.

Nous sommes ici proches de ce que Julien Figeac décrivait dans le cas des programmes télévisés regardés sur *smartphone* : le goût se construit selon des affinités particulières à des genres de jeux vidéo mais aussi à partir des écosystèmes de la pratique quotidienne. Dans les

deux cas que nous venons de décrire, la pratique du jeu vidéo n'est plus associable à un seul lieu. L'inscription du jeu vidéo dans tous les lieux du quotidien en fait un marqueur essentiel de la routine. Dès lors, nous ne sommes pas si éloignés des propositions de Mathis Stock : « on peut ainsi penser que l'ensemble des pratiques, loin d'être associé à un seul lieu, s'associent simplement à plusieurs lieux : on peut l'interpréter comme le prolongement fonctionnel du ou des lieux de résidence » [Stock, 2004].

2. Recomposer la routine autour des pratiques vidéoludiques

Philippe a 35 ans. Il a vécu plusieurs années seul dans Lyon, et habite désormais avec son amie, Élise, en banlieue lyonnaise, dans un appartement qu'ils ont racheté aux parents de Philippe. Il travaille pour une entreprise informatique qui fait de la prestation de service pour une grande société de télécommunications. Il occupe depuis deux ans le poste de « coordinateur d'équipe » et se rend désormais au travail en moto.

L'année passée, il a eu l'occasion de découvrir, par des amis, *Ingress*, jeu vidéo disponible sur téléphone mobile et basé sur la géolocalisation, qui nécessite que le joueur effectue des trajets « réels » entre différents points du territoire. Le but du jeu est en effet de capturer des lieux (« hacker des portails »)⁹. Philippe n'a d'ailleurs pas hésité à modifier l'enchaînement de ses activités et de ses déplacements pour ménager à cette pratique de jeu des espaces et des temps, soit avant soit après les heures de travail :

« Du coup, en revenant du boulot, comme je suis en moto, je m'arrêtais à Bellecour, parce qu'il y avait un petit endroit où on pouvait prendre pas mal d'expérience¹⁰. Et c'est vrai que ça m'est arrivé, d'arriver le matin à sept heures et demi, avant d'aller au boulot, de partir vingt minutes plus tôt, une demi heure, pour pouvoir m'arrêter, hacker quelques portails en passage... Ou le soir en rentrant, passer du temps à se balader en ville justement ».

S'il est possible de jouer seul, il ne s'agit pas pour lui d'une activité solitaire. Sa compagne y joue elle aussi, ainsi que les amis qui lui en ont parlé, et plus largement le public du jeu est à l'époque assez important à Lyon pour que le fait d'y jouer suscite des rencontres :

« C'était assez marrant au début, parce que du coup on rencontrait des gens dans la rue, on était en train d'essayer de hacker les portails, on voyait les portails qui tombent et là d'un coup place Bellecour il y a deux personnes qui se lèvent, qui lèvent entre guillemets le nez de leur téléphone et qui regardent partout où est-ce qu'il y a une personne de l'équipe concurrente qui est là, en train d'essayer de hacker le portail ».

La recomposition des routines quotidiennes de Philippe s'inscrit ainsi dans le contexte d'une redécouverte plus large de l'espace urbain :

- d'abord, il est étonné de découvrir que le simple décalage vis-à-vis des routines ordinaires vient heurter les normes collectives. Ainsi garer sa moto tôt le matin au milieu d'une place publique vide, pour un arrêt rapide, entraîne un autre type de rencontres : « je me suis fait arrêter par la police. C'était le matin, en moto, du coup y'avait personne. Et alors là y'a la police municipale qui a débarqué, comme des cowboys » ;
- ensuite, le jeu l'amène sur des parcours inédits. Il découvre en jouant que cette ville qu'il connaît depuis l'enfance lui réserve encore des surprises. Comme le jeu

⁹ Lancé par Google en 2012, le jeu compterait deux ans après près de 200 millions de comptes, essentiellement en Amérique du Nord et en Europe, mais aussi en Australie, en Chine, au Japon, en Afrique du Sud et au Brésil.

¹⁰ « Prendre pas mal d'expérience » signifie ici gagner des points dans le jeu.

consiste à se rendre à des points remarquables, il entraîne Philippe à découvrir de nouvelles « vues sur Lyon » ;

- enfin, le jeu ne consiste pas seulement à aller quelque part. Capturer un lieu pour faire des points dans le jeu suppose en effet de s'arrêter puis de se déplacer en cercle téléphone à la main, entre différents « points de contrôle » virtuels géolocalisés. Or certains lieux sont positionnés de telle façon, par exemple au milieu d'un pont, qu'il est difficile voire acrobatique de les capturer. Ainsi le jeu n'engage pas seulement un déplacement mais une véritable visite des lieux.

Aujourd'hui, son amie et lui ont arrêté de jouer à *Ingress*. Le jeu leur a permis de repenser leurs routines et de redécouvrir leur ville, et ceci fait, il a été abandonné. D'autant que le public du jeu a diminué sur Lyon, au point qu'a disparu la surprise des nouvelles rencontres.

Or l'abandon d'un jeu n'a rien d'exceptionnel pour Philippe. Par le passé, d'autres jeux ont participé d'autres routines. Par exemple, avant d'occuper son poste actuel, il travaillait pour une société chargée d'assurer le déploiement d'un réseau informatique dans tous les garages d'un grand constructeur automobile. Ce poste l'obligeait à sillonner la France et à passer « toute la semaine à l'hôtel ». La pratique du jeu vidéo était alors essentielle pour éviter de « s'emmerder », pour « s'occuper le soir », autrement dit pour humaniser la routine, la rendre plus supportable.

Cet exemple montre que la pratique du jeu vidéo peut être l'occasion de remettre en question les routines quotidiennes et rend possible une réflexivité nouvelle, c'est-à-dire :

- repenser les trajets quotidiens, changer les itinéraires et les haltes ;
- redécouvrir que les espaces publics sont des espaces partagés et normés, faire des rencontres, provoquer l'intervention des forces de l'ordre ;
- explorer le territoire, non seulement comme espace de ressources mais aussi comme paysage.

Le jeu *Ingress* opère bien ici comme un outil pour recomposer les routines. Il ne s'agit pas d'un outil directement fonctionnel, mais plutôt d'un « curiositif », selon l'expression de Franck Cochoy [2011] : équipé du jeu, le joueur devient plus curieux des espaces qu'il traverse. En invitant le joueur à une attention nouvelle aux lieux, le jeu ne permet pas d'arriver plus vite à destination, mais en fait plus lentement. Ici, le jeu vidéo ne participe pas à l'accélération du monde à laquelle on associe souvent le numérique [Hartmut, 2013]. Au contraire, ce cas montre comment certains jeux vidéo peuvent venir équiper la réflexivité. Premièrement, il incite à reconsidérer les arrêts possibles comme la possibilité des arrêts, et à repenser ainsi ses routines de déplacement. Deuxièmement, il permet de réinscrire la culture dans le transport en invitant à un rapport à la fois plus esthétique et plus charnel aux espaces.

3. Le jeu vidéo : un petit moment à soi dans les routines quotidiennes

Même chez les personnes apparemment réfractaires à la pratique du jeu vidéo, celle-ci peut s'immiscer dans les interstices de la vie quotidienne, toutefois chargée de significations très différentes selon que la personne se reconnaisse ou non comme « joueur de jeux vidéo ». Ici, la notion de passe-temps, ou de distraction, supprime parfois celle de plaisir.

C'est le cas de Chantal, 47 ans, professeur des écoles maintenant à la retraite. Elle habite dans la couronne périurbaine de l'agglomération parisienne (département des Yvelines, 78) avec son mari, ingénieur travaillant au pôle de la Défense, et deux de ses trois enfants (respectivement âgés de 24, 22 et 19 ans). Ils sont propriétaires depuis vingt ans d'une maison sur trois niveaux avec un petit jardin, située dans un lotissement pavillonnaire.

Tous les matins, ou presque, après que son mari a déjeuné et est parti au travail, elle joue entre quinze et vingt minutes sur son Iphone à des jeux de chiffres comme le *Sudoku* ou des jeux de cartes comme le *Solitaire* ou *Klondike*. Parfois, elle se lance de petits défis, comme gagner en

temps limité, ou enchaîner un certain nombre de parties gagnées. Le plus souvent, elle s'installe dans le salon, sur son canapé, la porte de la cuisine ouverte laissant filtrer le bruit de la radio qui accompagne ses journées. Il lui arrive aussi de jouer dans le bureau, voire dans le jardin et pourquoi pas dans la salle de bains. Ici, le *smartphone* rend possible des pratiques vidéoludiques micro-mobiles à l'échelle de l'espace domestique. Enfin, elle joue parfois dans des salles d'attente ou chez le médecin (« plutôt que de prendre des revues »), plus rarement dans les transports depuis que sa fille s'est faite voler son téléphone mobile par un « arracheur d'Iphone ».

Pour Chantal, ces quelques minutes de *Sudoku* ou de *Solitaire* sont « un petit moment » à elle : levée tôt en même temps que son mari qui quitte la maison vers sept heures du matin, elle profite d'avoir « un petit temps » pour jouer, avant que la journée ne démarre réellement, rythmée par les tâches domestiques et les activités à l'extérieur. Le jeu vidéo s'immisce ainsi dans un interstice de la routine quotidienne, oscillant entre d'un côté le plaisir de consacrer un petit temps pour soi-même : « je commence à prendre plus de temps pour moi et pour m'amuser, mais quelque part je me dis que c'est un peu du temps perdu » ; et de l'autre, la culpabilité de ne pas faire quelque chose d'utile aux autres : « Je ne m'accorde pas plus d'un quart d'heure, vingt minutes [...] Après, j'estime que c'est de la perte de temps au final ».

Chantal a en effet une opinion plutôt négative du jeu vidéo. Mais paradoxalement, le jeu en solitaire, et le jeu du *Solitaire*, sont la seule activité, avec la chorale, que Chantal se permet pour elle-même, autrement dit la seule qu'elle fait et qui n'est pas utile aux autres. Elle se distingue justement du chant par sa non-utilité : au sein de la chorale, on améliore ses capacités vocales, on « produit quelque chose ensemble », on crée « du lien social ». Dans la pratique du jeu vidéo, au contraire, « on ne produit rien de particulier et on est seul pour le faire ». Elle lit aussi beaucoup (des romans, policiers ou historiques), mais la lecture est également parfois considérée comme peu utile : « c'est dangereux quand on commence à lire, après on a du mal à sortir du livre ».

Dans cet exemple, le jeu apparaît comme partie intégrante des routines. Il constitue une parenthèse, marquant le début de la journée. De ce point de vue, sa principale qualité est de durer un temps défini, d'approximativement un quart d'heure, évitant les débordements (au contraire de la lecture par exemple). Cette attitude se retrouve tout au long de nos entretiens, chez ceux qui ne se considèrent pas comme des « joueurs ». Mireille, 37 ans, chargée d'études dans une administration publique dit « ne pas être joueuse à la base » et pourtant joue un peu tous les jours, principalement le soir. Le jeu vidéo (en particulier ici *Candy Crush Saga*, qui autorise des parties rapides et une durée de session souvent limitée à quelques dizaines de minutes) est bien ce moment de détente qu'elle prend pour elle-même, une fois ses deux enfants de 4 et 6 ans couchés. Avec son mari, devant la télévision le soir, chacun joue, elle sur son MacBook portable, lui sur l'Ipad ou l'Iphone. Enfin dernier exemple, Karim, ancien gros consommateur de jeux vidéo, s'impose comme règle de ne pas jouer au travail, et ceci bien que lui-même, *manager* dans une société de service clientèle, tolère cette pratique pour les membres de son équipe, en particulier quand ils travaillent le week-end, tout en restant attentif à ce qu'ils n'en abusent pas. Ensuite, le soir après le travail, il passe du temps avec sa femme et ses deux enfants. Ce n'est qu'une fois ces derniers couchés qu'il goûte le plaisir de prendre un peu de temps pour soi, pour ce qui constitue l'une des rares activités de loisirs à laquelle il s'adonne (avec le cinéma). Il joue, sur sa console de salon ou sur son *smartphone*, parfois aux mêmes jeux auxquels jouent ses collègues, mais chez lui et non au lieu de travail.

Pointons pour finir que ces cas montrent que les rythmes quotidiens s'accompagnent de considérations non seulement pratiques mais également morales. Certes les petits jeux trouvent leur place dans de petits interstices, la pratique de jeu s'ajuste finement aux emplois du temps... mais ce que nous apprennent surtout les pratiques des personnes qui ne se

reconnaissent pas comme joueurs de jeux vidéo est que le quotidien est une trame morale. Nous saisissons ainsi ici combien des activités de basse intensité, qui ne sont jamais principales, officielles, légitimes ou même simplement valorisées, participent de ce tramage serré de relations et d'engagements, ne serait-ce que pour ménager ici une petite place à un temps pour soi, que le goût et l'esthétique du jeu permettent de faire vivre et de maintenir.

Conclusion

Notre enquête conduit à montrer que le lieu de la mobilité s'inscrit au sein d'un territoire plus large. Les transformations des habitudes de déplacement ne doivent pas être déconnectées des transformations du rapport à l'espace qui s'observent plus généralement. En effet, les pratiques qui prennent place pendant les déplacements ne sont pas toutes inventées à cette occasion ; l'espace ouvert par et dans le déplacement est également investi par des pratiques qui se développent aussi ailleurs. Et les terminaux mobiles aujourd'hui peuvent équiper ces activités et les suivre à travers les lieux, y compris à l'échelle des micro-spatialités internes aux lieux domestiques comme professionnels. Ainsi les techniques numériques accompagnent les transformations actuelles en donnant aux acteurs la maîtrise d'un grain fin des temporalités et des spatialités, qu'ils mettent en œuvre tout long de la journée et au sein des lieux qu'ils habitent ou qu'ils traversent. Au niveau des spatialités, cela se traduit par la capacité à requalifier des micro-espaces, de la place de train aux toilettes. Au niveau des temporalités, il devient possible de mener des activités suivies sur la journée et la semaine par une succession de petits intervalles temporels. La pratique du jeu vidéo nous permet alors de repérer deux caractéristiques essentielles de ces nouveaux agencements.

D'abord, elle montre la nécessité de penser l'écosystème des pratiques. La pratique de jeu varie tout au long du cycle de vie et selon les conditions d'habiter parce qu'elle dépend tout autant de goûts personnels que du fait que les conditions soient réunies pour l'apprécier. Pour peu que ces dernières disparaissent, la pratique est abandonnée. Nos équipements numériques sont de plus en plus des prolongements de nous-mêmes, ce qui tend à redéfinir le rapport à la mobilité. Nous constatons, du point de vue des sujets, que l'ère de l'homme-machine est peut-être déjà advenue, et du point de vue des espaces vécus, que notre réalité est déjà une « réalité augmentée » – autrement dit, nous participons d'« agentivités hybrides », que l'on peut désigner comme *cyborgs* [Haraway, 1991] ou *clusters* [Cochoy, Calvignac, 2013].

Ensuite, la pratique du jeu montre que ces conditions relèvent du bricolage : elles sont évolutives. Le résultat est un entrelacement des activités et de leurs rythmes, une sorte de multi-activité diffuse, y compris au lieu de travail [Boutet, 2011], qui est pour partie produite par les interruptions permises par les moyens de communication, mais également construite pour partie par les acteurs eux-mêmes. La pratique du jeu vidéo permet ainsi de réinventer le quotidien, c'est-à-dire de recomposer les routines à la fois dans leur dimension spatiale et temporelle. En repartant des propositions de Michel de Certeau [1980] et de Guy Di Méo [1999], on pourrait considérer que l'insertion des pratiques du jeu vidéo dans les routines sont autant de « stratégies et de ruses de l'acteur social » pour composer sa vie quotidienne en fonction des « contingences du corps et de contextes spatiotemporels de l'action » [Di Méo, 1999, p. 90], quitte à se confronter à des normes juridiques ou sociales (comme stationner dans un emplacement interdit le temps de jouer). Jouer au travail, dans les transports, dans les espaces publics, c'est se jouer du « système spatial ou urbanistique et les programmations que celui-ci s'efforce d'imposer aux pratiques » [Di Méo, 1999, p. 89]. Sur ce plan, trois questions nouvelles émergent des possibilités ouvertes par les équipements numériques et de la façon dont elles sont appropriées : s'agit-il encore de petites « tactiques », locales car formulées par rapport aux propositions des éditeurs, et sans cesse réinventées car sans mémoire,

conformément à ce qu'analysait De Certeau il y a quarante ans, ou bien certaines manières de bricoler ou certaines formes de réflexivité, inventées dans la pratique, peuvent-elles aujourd'hui perdurer ? Est-ce que les appropriations restent individuelles, ou bien peut-on observer la formation de communautés de pratique autour des nouveaux équipements, et peut-être de nouvelles solidarités ? Enfin, le contrôle que le numérique donne aux individus sur leurs programmes d'action quotidiens conduira-t-il à un durcissement de la discipline morale des routines ou ouvrira-t-il au contraire pour les personnes de nouvelles possibilités de réflexivité et de réinvention du quotidien ? Car au vu de notre enquête, les deux voies semblent ouvertes.

Bibliographie

- BERRY M., HAMILTON M. (2010), Changing Urban Spaces: Mobile Phones on Trains, *Mobilities*, n° 5-1, pp. 111-129.
- BOULLIER D. (2011), Habitude virtuelle, *Revue Urbanisme*, n° 376, pp. 42-44.
- BOUTET M. (2008), S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu, *Sociologie du travail*, vol. 50, n° 4, pp. 447-470.
- BOUTET M. (2011), Un rendez-vous parmi d'autres. Ce que le jeu sur Internet nous apprend du travail contemporain, *ethnographiques.org*, n° 23.
- BOUTET M. (2012), Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques, *Réseaux*, n°173-174, pp. 207-234.
- CAILLY L., DODIER R. (2007), La diversité des modes d'habiter des espaces périurbains dans les villes intermédiaires : différenciations sociales, démographiques et de genre, *Noroi*, n° 205/4, pp. 67-80.
- COCHOY F. (2011), *Sociologie d'un "curiositif". Smartphone, code-barre 2D et self-marketing*, Lormont, Le Bord de l'eau, 178 p.
- COCHOY F., CALVIGNAC C. (2013), Mort de l'acteur, vie des clusters ? Leçons d'une pratique sociale très ordinaire, *Réseaux* n° 182, pp.89-118.
- COULANGEON P. (2003), La stratification sociale des goûts musicaux. Le modèle de la légitimité culturelle en question, *Revue française de sociologie*, n° 1, vol. 44, pp. 3-33.
- DE CERTEAU M. (1980), *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*. Paris, Union Générale d'Éditions., 374 p.
- DEVAUX J., OPPENCHAIM N. (2012), La mobilité des adolescents : une pratique socialisée et socialisante, *Metropolitiques.eu*.
- DI MÉO G. (1999), Géographies tranquilles du quotidien. Une analyse de la contribution des sciences sociales et de la géographie étude des pratiques spatiales, *Cahiers de Géographie du Québec*, vol. 43, n° 118, pp. 75-93
- DODIER R. (2012), *Habiter les espaces périurbains*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 219 p.
- FIGEAC J. (2009), *Vers une pragmatique des attachements médiatiques. Le cas de la Télévision Mobile*, thèse de sociologie, Université de Toulouse Le Mirail, 450 p.
- FRETIGNY J.-B. (2011), Habiter la mobilité : le train comme terrain de réflexion, *L'information géographique*, vol. 75, n° 4, pp. 110-124.
- HARAWAY D. (1991), A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Social-Feminism in D. Haraway, *Simians, Cyborgs and Women : The Reinvention Of Nature*, Routledge, New York, pp. 149-181.
- HARTMUT R. (2013), *Accélération. Une critique sociale du temps*, Paris, La Découverte, 486 p.

- HERVOUET V. (2007), La mobilité du quotidien dans les espaces périurbains, une grande diversité de modèles de déplacements, *Norois*, n° 204/4, pp. 37-52.
- JOSEPH I. (1996), Ariane et l'opportunisme méthodique, *Annales de la recherche urbaine*, n° 71, pp. 4-13.
- JOSEPH I. (1995), *Gare du Nord mode d'emploi*, Paris, Plan urbain, 376 p.
- KAUFMANN V. (2008), *Les paradoxes de la mobilité, bouger, s'enraciner*, Lausanne, Presses polytechniques et universitaires romandes, 115 p.
- LICOPPE C. (2007), Qu'est-ce que répondre au téléphone ? Une sociologie des sonneries téléphoniques (musicales), *Réseaux*, n° 141-142, pp. 327-360.
- ROUGE L. (2005), *Accession à la propriété et modes de vie en maison individuelle des familles modestes installées en périurbain lointain toulousain : les captifs du périurbains ?*, thèse de géographie, Université de Toulouse Le Mirail.
- STASZAK J.-F. (2001), L'espace domestique : pour une géographie de l'intérieur, *Annales de Géographie*, t. 110, n° 620. pp. 339-363.
- STOCK M. (2005), Les sociétés à individus mobiles : vers un nouveau mode d'habiter ?, *EspacesTemps.net*.
- STOCK M. (2006), L'hypothèse de l'habiter poly-topique : pratiquer les lieux géographiques dans les sociétés à individus mobiles, *EspacesTemps.net*.
- SWIDLER A. (1986), Culture in Action: Symbols and Strategies, *American Sociological Review*, n° 51, pp. 273-286.
- TER MINASSIAN H., RUFAT S., COAVOUX S. (dir.) (2012), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 291 p.
- TERRHABMOBILE (2013), Lorsque la mobilité territorialise, *EspacesTemps.net*.
- THEVENOT L. (1994), Le régime de familiarité. Des choses en personne, *Genèses*, n° 17, Dossier *Les objets et les choses*, pp. 72-101.